Родословные
Затаившиеся

Детализированный конспект:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джон Гофф, Джесс Хайниг, Кристофер Кобар, Брэнд Робинс, Дин Шомшек и Чак Вендиг

Разработчик: Кен Клифф и Джастин Акилли

Редактор: Кен Клифф

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Паулина Бенни

Дизайн обложек: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Дарен Бадер, Алекси Бриклот, Джон Кобб, Шейн Коппейдж, Александр Данниган, Винс Лоук, Ревейн Мимура и Р. К. Пост

Обложка: Тодд Локвуд

Оглавление

Алюцинор	4
Анвари	7
Архитекторы монолита	10
Боаганде	13
Гефсиманцы	16
Кайбит	19
Моротрофиан	22
Науалли	24
Нелапси	27
Оберлох	30
Кедеши	33
Ракшаса	36

Алюцинор

Если что-то и отличает Алюцинор от других вампиров, то это сильнейшая чувствительность к сновидениям. Большинство представителей этой родословной ведут образ жизни, знакомый любому Мехет: они исследуют тайны ночного мира и ищут возможности применить эти знания ради личного обогащения. Тем не менее, Алюцинор постоянно видят кошмары или пророческие видения, обладающие для них столь сильным эмоциональным значением, что в отдельных случаях им становится трудно различить сон и явь.

Условно Алюцинор можно поделить на две общие группы: тех, кто живёт вдали от других вампиров, стараясь изучить через сны свою личность, и тех, кто помогает окружающим справляться с тяготами ночной жизни, анализируя их сновидения.

Если верить старейшинам из числа этих вампиров, свой дар династия получила после того, как ещё во времена Древнего Рима их коварная родоначальница поглотила душу поистине *древнего* Сородича. Разумеется, Алюцинор не торопятся рассказывать эту легенду окружающим, даже если не верят в неё сами.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Песочные человечки

Ковенант: Большинство Алюцинор избегают традиционной ночной политики. Некоторые из них слишком заняты самоанализом, в то время как остальные получают слишком большую награду от других Проклятых, заинтересованных в их способностях, чтобы рисковать потерей клиентов из-за своей политической принадлежности. Тем не менее, по очевидным причинам способности Алюцинор высоко ценятся в Ордо Дракул, двери которого всегда открыты для этих Сородичей.

Кроме того, Князья Инвиктус и Префекты Картианцев нередко ищут совета Алюцинор в неоднозначных и стрессовых ситуациях, что иногда помогает Алюцинор занять место в рядах этих Проклятых.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение, Бессонница

Слабость: Даже если в отдельную ночь этих вампиров и не посещают кошмары, они всегда спят *беспокойно*. Даже самый глубокий сон не позволяет им восстановить стандартное очко Воли. Кроме того, после особенно яркого сновидения им бывает трудно нащупать границу между действительностью и грёзой.

Один раз за сессию Рассказчик вправе описать ситуацию, которая кажется Алюцинор совершенно реальной или, напротив, неправдоподобной, не объясняя, происходит ли это в действительности. Например, персонаж может услышать разговор между двумя вампирами и отчётливо запомнить произнесённые ими реплики, несмотря на то, что в действительности они молчали. И напротив, он может увидеть сюрреалистическое событие, которое кажется совершенно неправдоподобным – однако в действительности представляет собой лишь слегка изменённое отражение реальности. Помимо сюжетной роли таких событий, подобные ситуации налагают штраф -1 на любые действия, совершаемые персонажем до окончания сцены.

Новая Дисциплина:
Бессонница

• Общие грёзы

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Исследование чужих сновидений требует проверки Сообразительности + Эмпатии + Бессонницы против Решительности + Силы

крови. Самоанализ предполагает проверку Сообразительности + Оккультизма + Бессонницы.

Действие: мгновенное

Алюцинор получает общую информацию о событиях или явлениях, вызвавших сновидение. Например, успешный анализ сна может выявить существование определённого предмета, который протагонист боится потерять, даже если раньше он этого не осознавал.

Если персонаж анализирует не свои грёзы, а сны заказчика или союзника, до конца месяца он получает бонус +1 к Социальным проверкам, связанным с этим персонажем. Если он изучает собственные сновидения, Рассказчик может описать сюрреалистические события, приблизительно намекающие на то, что ждёт персонажа в будущем. Помимо сюжетных эффектов, это позволяет протагонисту перекинуть любой бросок до конца ночи.

В случае исключительного успеха персонаж узнаёт Добродетель, Порок или значение Нравственности союзника (если тот когда-либо совершал диаблери, протагонист узнаёт и это). Кроме того, он приобретает +1 дайс к ближайшей проверке Бессонницы.

•• Живая грёза

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Обман + Бессонница против Решительности + Силы крови жертвы

Действие: продолжительное состязание. Всего нужно набрать сумму успехов, равную Воле жертвы. Каждый бросок отражает раунд мысленного сосредоточения.

В случае успеха Алюцинор способен вносить изменения в грёзу другого существа. Например, он может заставить небо потемнеть или изобразить сотни кошачьих глаз, смотрящих на жертву из темноты.

Кроме того, Алюцинор может изобразить во сне самого себя или какой-нибудь предмет, связанный с его личностью (подойдёт любая вещь, тематически ассоциирующаяся с его отклонениями, Преимуществами или Недостатками). Этот образ передаёт спящему одно сообщение, которое игрок называет в момент активации Живой грёзы. Из-за сюрреалистического характера сновидения жертва должна пройти проверку Сообразительности + Расследования, чтобы вспомнить увиденное по пробуждении.

Если персонаж специально собирал информацию о личности жертвы, чтобы лучше повлиять на неё во сне, Рассказчик может наделить его определённым бонусом (а жертву – штрафом).

Исключительный успех позволяет оказывать более явное воздействие на грёзы жертвы, фактически предопределяя, что, как и в каком контексте она увидит.

••• Оковы сна

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Бессонница против Решительности + Силы крови жертвы

Действие: состязание

Жертву охватывает мучительное состояние сна наяву, налагающее штраф -1 ко всем действиям на количество часов, равное сумме успехов, полученных протагонистом.

Исключительный успех позволяет буквально погрузить жертву в сон на количество раундов, равное полученным успехам. Жертва утрачивает Защиту и находится в состоянии абсолютной беспомощности, хотя и может проходить

пассивные проверки Ментальных способностей со штрафом -1. По окончании этого периода она подвергается эффектам обычного успеха, описанного выше.

•••• Блаженный сон

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Бессонница против Решительности + Силы крови жертвы

Действие: состязание

Смертный буквально валится с ног, забываясь крепким, глубоким сном до окончания сцены. Нанесение повреждений заставит его проснуться, хотя обычное кормление останется незамеченным.

Если Алюцинор направляет действие этой способности против вампира, тот испытывает эффекты дневного бодрствования (то есть все запасы дайсов до конца сцены ограничиваются его Человечностью).

В случае исключительного успеха смертные засыпают не до конца сцены, а на часы, сумма которых равна значению Бессонницы. Действия других вампиров ограничиваются их Человечностью -1.

••••• Муки Морфея

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Обман + Бессонница против Самообладания + Силы крови жертвы

Действие: продолжительное состязание. Всего нужно набрать сумму успехов, равную Воле жертвы. Каждый бросок отражает раунд мысленного сосредоточения.

Персонаж обрушивает на жертву сильнейший кошмар, заставляя её получить по очку тупого урона за каждое очко своего Интеллекта. В случае исключительного успеха урон становится летальным.

Новая Практика:
Сноходец (Доминирование ••, Бессонница •••)

Объединив Бессонницу и Доминирование, персонаж может подтолкнуть своих жертв к выполнению действий, на которые они не способны в обычной жизни.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Бессонница против Решительности + Силы крови жертвы

Алюцинор может отдать жертве приказ, который та выполнит, только когда заснёт. Жертва не помнит, что она делала во время ночных блужданий, и будет отрицать свою вину с максимальной искренностью.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Анвари

Анвари считают себя одной из древнейших династий в мире Сородичей. Многие из них утверждают, будто они торговали опиумом ещё в городах Персидской империи. Так это или нет, Анвари наделены удивительными способностями, основанными на галлюциногенных эффектах наркотиков. С практической точки зрения они занимаются распространением опиумных веществ для личного обогащения и манипулирования смертными массами. Тем не менее, с точки зрения идеологии эта Сородичи верят, что их эмоции умерли в момент Обращения. Только наркотики позволяют вдохнуть жизнь в нервную систему вампира, позволив ему на короткое время почувствовать что-нибудь, кроме невыносимой скуки.

Учтите, что хотя в современном мире слово “наркотики” применяется по отношению к самым разнообразным препаратам, Анвари *всегда* торгуют и пользуются опиатами.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Барыги

Ковенант: Многие представители родословной находят себе место среди Аколитов, поскольку идеология Колдовского круга превозносит вечное изменение, творчество и торжество эмоций.

Другим ковенантом, прекрасно подходящим Анвари, считается Картианское движение. Члены этой организации интересуются только политикой: на остальное, включая наркотики, большинству из них откровенно плевать. Таким образом, Анвари могут обеспечить себе нормальное существование среди других Проклятых, не боясь при этом нажить врагов из-за “семейного бизнеса”. Наконец, обширные социальные связи помогают Анвари из числа Картианцев распространять наркотики среди смертных.

Те, кому действительно удалось сколотить состояние и добиться власти благодаря наркоторговле, могут занять важное место среди Инвиктус.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Непенте

Слабость: Едва ли можно считать удивительным, что Анвари предпочитают пить кровь наркоманов. Если персонаж пытается насытить свой организм кровью, не отравленной опиатами, он получает лишь половину Витэ. По счастью, в современном мире не так уж сложно найти наркомана. Например, в США почти каждый двухсотый человек имеет зависимость от той или иной формы опиатов.

Стоит учесть, что какие бы сказки ни рассказывали окружающим сами Анвари, они *могут* получить зависимость от наркотиков с той же лёгкостью, что и обычные смертные (с той оговоркой, что вампиру необходимо пить кровь человека, принявшего наркотики, вместо того чтобы употреблять наркотические вещества напрямую). По последней причине многие Анвари стараются пить кровь из “чистого” сосуда хотя бы два раза в неделю *подряд*. Другой способ заключается в том, чтобы пить досыта в первую ночь, но лишь бегло перекусывать на вторую и третью.

Если Анвари не соблюдает техники безопасности, Рассказчик может заявить, что персонаж подсел на кровь, отравленную определённым наркотиком. В этом случае персонаж, не сумевший вкусить подобной крови две ночи подряд, начинает испытывать сильную тошноту и теряет -2 пункта во всех защитных характеристиках (включая непосредственно Защиту). Каждую ночь вампир должен вкладывать по очку Воли – в обратном случае его просто трясёт, и даже самый деятельный Анвари сидит с лихорадкой в убежище. Спустя неделю после отказа от наркотиков (вынужденного или намеренного) все штрафы проходят, хотя психологическая зависимость может тянуться годы.

Новая Дисциплина:
Непенте

Название этой Дисциплины заимствовано из греческой мифологии, в которой фигурировала магическая трава забвения с тем же наименованием. Смертные могут сопротивляться эффектам Непенте, вкладывая по очку Воли за раунд (само вложение очка Воли не добавляет стандартного бонуса, а лишь позволяет вернуть себе самоконтроль на несколько мгновений). Вложив очко Воли, жертва проходит проверку Выносливости и в случае успеха устраняет любые штрафы на три секунды (один раунд).

Вампиры, Сила крови которых превышает уровень этой же характеристики у Анвари, способны вложить очко Воли и сделать вышеупомянутый бросок, чтобы сопротивляться действию Дисциплины до конца сцены.

• Аромат хал-гил

Шумеры, которых Анвари считают своими дальними предками, называли словом “хал-гил” головку мака.

Бросок: Интеллект + Знание улиц + Непенте

До конца сцены персонаж чувствует присутствие наркотиков в пределах 30 ярдов от себя. Исключительный успех позволяет не только почувствовать, но и идентифицировать их.

•• Очищение души

Вампир очищает разум и тело союзника от наркотиков.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Медицина + Непенте против Выносливости + Силы крови

Союзник (или другой персонаж) немедленно приходит в чувство. Даже медицинский осмотр этого человека не позволит найти доказательства приёма наркотиков. В случае исключительного успеха такой персонаж получает бонус +1 к сопротивлению другим наркотическим веществам до восхода солнца.

••• Ласковое касание

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Непенте против Самообладания + Силы крови жертвы

До конца сцены жертва испытывает сильнейшее желание принять наркотик. Если кто-нибудь предложит ей такой препарат, она с радостью согласится. Если вампир предлагает жертве наркотик, он получает модификатор +2 к любым Социальным проверкам.

Исключительный успех заставляет жертву испытывать это желание до конца ночи.

•••• Поцелуй хал-гил

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Медицина + Непенте против Самообладания + Силы крови жертвы

Вампир заставляет жертву почувствовать наркотическое опьянение, даже если в действительности она не принимает никаких наркотиков. Такой персонаж не чувствует боли (и не страдает от штрафов за получение ран), но получает штраф -2 к любым проверкам, а его Защита падает на -2 очка.

Исключительный успех заставляет жертву бездействовать в первом раунде схватки.

Длительность этого эффекта зависит от количества успехов, полученных протагонистом.

Успехи	**Длительность**
1	Два раунда
2	Пять раундов
3	20 раундов (1 минута)
4	10 минут
5+	Час или сцена

••••• Блаженное небытие

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сила + Медицина + Непенте против Выносливости + Силы крови жертвы

Противник страдает от передозировки, даже если не принимает никаких наркотиков. Он получает лишь один шанс пройти проверку Выносливости + Решительности. В случае провала считается, что персонаж принял наркотик с Токсичностью 5. Если Анвари добился исключительного успеха при броске активации, провал со стороны жертвы повышает Токсичность до 7.

Продолжительность этого эффекта также определяется суммой успехов, полученных протагонистом.

Успехи	**Длительность**
1	Два раунда
2	Пять раундов
3	20 раундов (1 минута)
4	10 минут
5+	Час или сцена

Архитекторы монолита

Вентру правят людьми, Князья правят вампирами, а Архитекторы монолита правят целыми городами. Члены этой загадочной родословной способны чувствовать и перенаправлять мистическую энергию по священным геометрическим каналам, доступным только их пониманию.

Основанная в начале XIX столетия отступницей Ланцеа Санктум, Эрменйарт ля Шарпентир, эта немногочисленная династия служит ей и по сей день. Последнее ни в коем случае не означает, что Архитекторы монолита связаны чужой волей – напротив, каждый из них получает в своё распоряжение целый город, которым он может править по собственному усмотрению. По иронии судьбы, он может даже не занимать видного положения в местной иерархии Проклятых. Даже если формально городом правит Князь, настоящая власть всё равно будет находиться в руках Архитектора.

Несмотря на общую независимость Архитекторов, деятельность каждого из них хотя бы частично координируется их родоначальницей. Сама Эрменйарт в настоящий момент занимается облагораживанием Парижа, и превращение этого города в идеальный домен Сородичей можно назвать лишь самым скромным из её планов.

В отличие от большинства родословных, связанных общей культурой, Архитекторы монолита напоминают гибрид корпорации, секты и политического движения, члены которого делают всё, чтобы придать целым городам и провинциям выгодный для них вид.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Масоны

Ковенант: Большинство Архитекторов состоят в Ордо Дракул. Несмотря на сравнительно молодой возраст этих вампиров, многие из них занимают позиции Когайонов. Кроме того, Архитекторов ценят в Инвиктус, поскольку они дополняют политическое влияние ковенанта мистическими способностями.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Доминирование, Золотая клетка, Сопротивление

Слабость: Сразу по Обращении Архитекторы начинают страдать от Нарциссизма. Кроме того, при ближайшем получении отклонения они автоматически приобретают Манию величия (также известную как Мегаломания), вне зависимости от причин падения Человечности.

Новая Дисциплина:
Золотая клетка

Использование этой Дисциплины всегда стоит одно очко Воли. Кроме того, для её активации требуется наличие подходящих Путей (районов, зданий или других мест, соответствующих теме конкретной способности) или Средств (предметов или изображений, помогающих Архитектору сфокусироваться на желаемом результате). Любая попытка активировать Золотую клетку без подходящих Путей или Средств автоматически оканчивается провалом. Едва ли стоит подчёркивать, что ни Средства, ни Пути никуда не исчезают в момент проведения ритуала: они необходимы лишь для того, что его вообще можно было провести.

Для приобретения нового ритуала Золотой клетки вампир должен потратить по два очка опыта за его уровень (как это происходит в случае с Круаком и Фивейским чародейством). Например, ритуал третьего уровня будет стоить шесть очков опыта.

Ничто не ограничивает число ритуалов, которое может знать персонаж. Тем не менее, он не способен разучивать способности, которые превышают по уровню

его знание Золотой клетки. С другой стороны, каждый раз, когда персонаж приобретает очередной уровень Золотой клетки, он автоматически осваивает новый ритуал этого уровня.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Золотая клетка

Действие: продолжительное. Всего нужно набрать количество успехов, равное уровню ритуала (например, ритуал третьего уровня требует трёх успехов). Каждый бросок отражает один раунд ритуальной деятельности.

• Путь к водопою

Вампир инстинктивно чувствует, где и в какой момент он может отыскать смертного, идеально подходящего для кормления. Полученные успехи добавляются к проверке охоты до восхода солнца.

Пути и Средства: Детализированная карта района, в котором будет проводиться охота.

• Красный свет

Этот ритуал существенно увеличивает время, необходимое противнику для путешествия по городу. Он постоянно застревает в пробке, встаёт на красный свет, оказывается на ремонтируемом участке дороги и так далее. Каждый успех увеличивает срок, за который жертва могла бы добраться до цели, на 25%. Например, если протагонист находится в чужом логове и хочет помешать хозяину вернуться домой за обычные тридцать минут, два успеха при активации этой силы помогут ему задержать противника на пятнадцать минут (до общих сорока пяти).

Преимущество *Чувство направления* не позволяет обойти действие этого ритуала. Жертва прекрасно знает, куда она хочет попасть. Она просто не может сделать это быстро.

Пути и Средства: Персонаж должен продумать, что именно помешает его противнику, исходя из особенностей квартала.

•• Зелёный свет

И напротив, персонаж существенно облегчает себе путешествия в городской черте. Каждый успех сокращает время путешествия на 10% до максимума 50%. Эффект длится до конца ночи. Например, если персонаж хочет добраться до тайного места встречи раньше соперника, и расчёты показывают, что на это уйдёт не менее получаса, четыре успеха помогут ему быть на месте уже через восемнадцать минут. Обратите внимание, что персонаж не начинает двигаться быстрее и не повышает свою Скорость. Ему просто удаётся добраться до места без малейших задержек.

Пути и Средства: Чертёжный угол, карта города и текущее расписание общественного транспорта.

•• Аура монолита

Персонаж может повысить свои Социальные Навыки, черпая вдохновение из окружающей архитектуры. Для активации этой силы он должен посмотреть на здание, тематически соответствующее задаче, которую он хочет выполнить (например, полицейский участок может ассоциироваться с Запугиванием). За каждый успех, полученный при активации этой способности, персонаж получает +1 дайс к соответствующему Навыку. Как только он упускает здание из виду, бонус утрачивает свою силу.

Пути и Средства: Прямая видимость здания.

••• Пастырь

Каждый успех позволяет вампиру собрать около ста человек в сравнительно небольшой области (в городском парке, на автостоянке и т.д.). Люди прибудут на место в пределах часа. Ритуал не позволяет выбирать конкретных людей, хотя персонаж должен обозначить, какие социальные группы он вообще ожидает увидеть. Кроме того, ритуал не действует на сверхъестественных существ.

Исключительный успех позволяет вампиру созвать конкретную группу людей наподобие членов определённой банды.

Пути и Средства: Прямая видимость места, в котором может собраться большая толпа. Приглашение на встречу, написанное кровью Архитектора на территории выбранного места (последнее не требует расходов Витэ с игромеханической точки зрения).

••• Глаза пирамид

Персонаж способен видеть и слышать всё, что происходит в пределах здания. Более того, он может применять способности Ясновидения с бонусом +2 и потенциально может заметить даже явления, скрытые под эффектами Затемнения. Ритуал действует один час.

Пути и Средства: Кирпич из целевого здания.

•••• Закрытие клетки

Персонаж мешает жертве покинуть город. Машины ломаются, поезда меняют расписание, а дороги закрываются на ремонт. Исключительный успех может даже вовлечь полицейские рейды, в сердце которых “случайно” оказывается жертва, и крупномасштабные катастрофы наподобие наводнения.

Для активации ритуала вампир проходит проверку Интеллекта + Оккультизма + Золотой клетки против Решительности + Силы крови противника. Побеждает тот, кто первым накопит четыре успеха. Вне зависимости от успешности своей проверки, персонаж не может воздействовать этим ритуалом на ту же самую жертву, пока не пройдут четыре полные ночи.

Каждый успех мешает жертве покинуть город в ближайшие день и ночь (таким образом, три успеха задержат её в Золотой клетке на три дня и три ночи). Жертва не понимает, что происходит и почему ей так трудно выбраться за пределы городской черты.

Пути и Средства: Доступ к официальному зданию наподобие полицейского участка или суда. Фотография жертвы или её личная вещь.

••••• Священная диаграмма

Персонаж тратит минуту на каждый бросок и должен набрать пять успехов. Как только ему это удаётся, он может войти в любую дверь и выйти из любой другой точки своего города. Он не может брать с собой ни вещей, ни других персонажей.

Пути и Средства: Карта города и алмаз достоинством по меньшей мере два карата.

Боаганде

Мало кто знает о Боаганде, но вовсе не потому, что они встречаются редко. Секрет этой родословной заключается в том, что никто не хочет иметь с ними дело. Везде, где они появляются, окружающие начинают страдать от самого настоящего сглаза – и всякий, кому известно о способности Боаганде влиять на саму судьбу, имеет вполне обоснованные причины обвинять этих вампиров в своих неудачах. Рассказывают о доменах, в которых Князья разрешали убивать любых Боаганде при первой же возможности – включая незнакомых представителей родословной, которые ещё не успели совершить преступление в их доменах.

Неудивительно, что Боаганде любят прикидываться обычными Гангрел. Их куда больше, чем можно подумать – просто они не видят выгоды в афишировании своей деятельности.

Считается, что родословная появилась в 1848 году, когда странствующий Дикарь заслужил доверие опытного шамана и знахаря из одного индейского племени. Тот научил скитальца возможности управлять везением окружающих, дав ему имя Боаганде – то есть “лекарь” или “шаман”. Насколько правдива эта история, не знают даже представители самой родословной. В сущности, большинству из них всё равно. Боаганде редко собираются в котерии и в основном занимаются собственными делами, иногда даже проводя в дороге всю свою жизнь.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Ионы (в честь библейского пророка, приносившего несчастья своим товарищам по мореплаванию)

Ковенант: Большинство Боаганде избегают участия в деятельности других Проклятых или вступают в их организации временно – для отведения глаз. Единственным ковенантом, к которому они могут примкнуть из искреннего интереса, считается Колдовской круг, поскольку его представители изучают духовные языческие практики, включая шаманизм. По той же причине некоторые из них вступают в ряды Ордо Дракул.

Династические Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление, Сунникус

Слабость: Боаганде отмечены странной аурой, напоминающей чёрную дыру. Любой вампир, обладающий Ясновидением, интуитивно чувствует, что перед ним существо, способное приносить несчастья. Что ещё хуже, чёрная аура подозрительно напоминает следы *многократного* диаблери, даже если сам Боаганде ни разу не принимал участие в этой каннибалистической практике.

Новая Дисциплина:
Сунникус

Сунникус, или “знахарство”, позволяет вампиру влиять на свою удачу – как правило, похищая её у других. Это не означает, что Боаганде обязан использовать свой дар во зло. Даже понизив шансы союзника на совершение определённого действия, он может помочь ему, гарантировав собственный успех. В сущности, дословное “знахарство” заключается именно в грамотном управлении своей судьбой – вне зависимости от целей, которые вампир преследует в той или иной ситуации. Иногда ему *нужно* причинить жертве страдания, чтобы помочь ей в дальнейшем.

Как бы то ни было, каждый раз, когда вампир похищает чужую удачу, жертва получает возможность почувствовать, что каким-то образом в её невезении виноват Боаганде. Для этого она проходит пассивную проверку Сообразительности + Оккультизма. В случае успеха она чувствует что-то

неладное, даже если и не может объяснить, почему Боаганде вызывает у неё тревогу.

Кроме того, на действие Сунникус могут существенно повлиять суеверные представления самой жертвы. Например, человек, столкнувшийся с Боаганде после того, как ему перешла дорогу чёрная кошка, может неосознанно предоставить вампиру +1 дайс к использованию “знахарства”, а в знаменитую пятницу 13 бонус может вырасти до +3.

С другой стороны, человек, носящий при себе счастливую монетку, может настолько верить в своё везение, что Боаганде получит штраф, определяемый Рассказчиком.

• Помеха

Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Обмана + Сунникус, Боаганде гарантирует, что ближайшее действие жертвы провалится, а его собственное – принесёт успех. В случае с исключительным успехом Боаганде обрекает жертву на полный провал, а себе гарантирует ещё один исключительный успех.

•• Сглаз

Вложив очко Витэ и сделав бросок на Внушительность + Запугивание + Сунникус, Боаганде налагает на действия жертвы штраф –2, причём она не сможет перекидывать “десятки” и будет вычитать единицы из полученных успехов. Все эти эффекты проходят по окончании сцены.

••• Катастрофа

Боаганде должен достать нечто принадлежащее жертве – будь это ожерелье, гребёнка, зуб или прядь волос. Пропитав эту вещь 1 очком своего Витэ, он делает бросок на Манипулирование + Эмпатию + Сунникус. В случае успеха он проклинает владельца этого имущества.

До тех пор пока Боаганде сжимает предмет в руке, его владелец автоматически проваливает любое действие при выпадении хоть одной единицы. Если при этом жертва получает меньше успехов, чем вампир при активации этой способности, действие и вовсе оканчивается полным провалом.

В случае исключительного успеха единица автоматически вызывает полный провал, независимо от количества успехов, набранных жертвой.

Стоит Боаганде выпустить предмет из ладони – хоть на мгновение, – эффект тотчас же пресекается. С другой стороны, персонаж может проклясть сразу нескольких жертв. Максимальное количество жертв равно уровню Сунникус, которым владеет протагонист.

•••• Прихоть судьбы

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Сунникус, персонаж наделяет себя покровительством самой судьбы. За каждый полученный успех он может улучшить результат одного действия. Это позволяет ему превращать полный провал в обычный, обычный – в успех, а успех – в исключительный успех.

Если результат действия измеряется в цифрах (как, например, в случае с нанесением урона), персонаж может просто добавить к итогу сумму успехов, полученную при активации этой силы. Если по какой-либо причине ему выгодно уменьшить число успехов, он вправе сделать и это.

Исключительный успех позволяет улучшать результат сразу на две ступени (например, превращая обычный провал в исключительный успех).

••••• Вороний дар

Вложив очко Воли и сделав бросок на Интеллект + Оккультизм + Сунникус, персонаж наделяет все действия, которые он совершает в течение этой ночи, преимуществом снова-девять. Каждый успех продлевает эффект ещё на ночь. Например, три успеха обеспечат его этом преимуществом на три ночи. В случае исключительного успеха он получает и эффект снова-восемь.

К сожалению, при активации этой силы персонаж обрекает ближайшего к нему персонажа на полный провал в первом же действии, которое тот совершит. За каждый успех он должен проклясть того на ещё один полный провал. Например, получив три успеха, он обречёт ближайшего человека на три полных провала подряд.

Гефсиманцы

Несмотря на гордое имя, полученное в честь сада, в котором Христос молился в ночь ареста, эта загадочная родословная до сих пор ищет своё настоящее предназначение. Каждый из её членов способен вызывать у себя и других Сородичей раны, похожие на стигматы Христа. Одни считают эти способности Божьим даром. Другие видят в них дьявольские знамения, наотрез отказываясь верить, что Бог мог наделить такой силой кровососущих демонов.

Вне зависимости от своих убеждений или культурного происхождения, почти все Гефсиманцы страдают от своего проклятого бытия. Они ненавидят ночную жизнь, которую им приходится вести в окружении других извергов. Многие обращаются к мазохистским практикам и наказывают себя за грехи. Другие чередуют самобичевание и агрессию по отношению к другим Сородичам, в которых они видят ещё больших грешников. Чудотворцы и истязатели, проклятые и благословенные, Гефсиманцы отчаянно ищут ответов на величайшую загадку своего Реквиема: за что им дарованы столь символические способности?

Стать Гефсиманцем может только вампир, на теле которого стигматы открывались ещё в человеческой жизни. Представители родословной делают всё, чтобы постоянно отслеживать сообщения о чудесном проявлении стигмат у верующих, и они трижды фильтруют полученную информацию, прежде чем окончательно принимают решение об Обращении таких смертных.

В городах с хоть сколько-нибудь заметной численностью Гефсиманцев эти вампиры собираются в тайные монашеские ордены, чаще всего находящиеся под крылом Ланцеа Санктум. Старейший член ордена принимает титул *Пассионенте* – отца-настоятеля. Тем не менее, даже в этих случаях Гефсиманцы редко претендуют на власть в домене. Никто им не доверяет – включая членов Ланцеа Санктум, а зачастую и их самих.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Экстатики

Ковенант: Львиную долю этой династии составляют апостолы Ланцеа Санктум, однако стоит заметить, что в некоторых доменах Экстатиков считают проклятыми изгоями даже другие Благословенные. Известен не один случай, когда Епископы и Князья объявляли охоту на Гефсиманцев ещё до того, как те прибывали в их город.

Инвиктус могут как признавать элитарный статус Экстатиков, так и видеть в них еретиков, от которых следует избавиться если не по религиозным причинам, то из-за риска утратить престиж в глазах Ланцеа Санктум.

Несмотря на светский характер своего ковенанта, представители Ордо Дракул интересуются самим “Гефсиманским феноменом” и встречают этих Экстатиков с распростёртыми объятиями – разумеется, если те сами хотят вступить в ряды Проклятых, отвергающих Бога.

Династические Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Мощь, Стигматика

Слабость: Экстатикам свойственна необъяснимая, иррациональная и почти клиническая тяга к самобичеванию. Сразу после пробуждения персонаж должен пройти проверку Самообладания + Решительности, провал которой означает, что он обязан причинить себе боль любым доступным способом. Последнее выражается в трате одного очка Витэ, хотя только сам игрок вправе описывать, как именно персонаж наказывает себя за грехи. Полный провал в этой проверке оканчивается потерей ещё одного очка Витэ, поскольку герой наносит себе настоящие увечья.

Новая Дисциплина:
Стигматика

В отличие от большинства Дисциплин, Стигматика оказывает воздействие только на смертных (хотя известны легенды, приписывающие старейшим членам этой династии способность влиять на вампиров).

Для активации Дисциплины Сородич должен возложить руки на смертного и потратить пункт Воли. В этот момент у смертного открываются раны, напоминающие стигматы из христианской мифологии. Он получает летальный урон в объёме, равном сумме успехов, полученных Гефсиманцем. Кроме того, из его ран начинает течь кровь, наполненная мистической силой. Кровотечение останавливается через количество раундов, также равное полученным успехам.

Пока кровотечение не остановится, Гефсиманец (или другой вампир, или даже гуль) сможет пить эту благословенную кровь по обычным правилам кормления, хотя смертный, желающий воспротивиться столь агрессивной форме Поцелуя, способен прийти в чувство при получении двух успехов (при проверке решительности + Самообладания) вместо трёх.

Рассказчик вправе назначать ощутимые штрафы и бонусы, зависящие от религиозного контекста, в котором проходит использование Дисциплины. Например, попытка вызвать стигматы у атеиста может проходить со штрафом -1, в то время как использование Дисциплины на верующем, у которого уже открывались стигматы в обычной жизни (даже без влияния Гефсиманца), может получить бонус +5.

• Бичевание

Коснувшись смертного, Гефсиманец вызывает у него приступ невыносимой боли.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Выносливость + Запугивание + Стигматика

Смертный получает летальный урон в размере успехов, накопленных Гефсиманцем. Выпив такую кровь, персонаж (будь он самим Гефсиманцем, гулем или другим вампиром) получает дополнительные очки Выносливости. За каждый пункт Витэ, которое он поглощает, Выносливость увеличивается на +1. Обратите внимание, что это наделяет его временными очками Здоровья.

Эффект проходит с восходом солнца.

•• Окровавленные ладони

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Эмпатия + Стигматика

Эффект аналогичен предыдущему, однако персонаж повышает Силу (а значит, и Скорость). Поскольку раны открываются на ладонях, жертва получает штраф -2 к любым действиям, требующим использования рук. Штраф исчезает только после того, как жертве удаётся залечить раны.

••• Железные гвозди

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Ловкость + Эмпатия + Стигматика

Ноги жертвы пронзает сильнейшая боль. Её Скорость падает на 2 пункта за каждый успех, полученный Гефсиманцем (вплоть до нуля). Кроме того, она получает летальный урон в размере успехов протагониста. За каждое очко крови, выпитое у жертвы, Гефсиманец (или другой вампир) повышает Ловкость на соответствующее количество уровней. Это влияет на Скорость, Инициативу, а потенциально – и на Защиту.

•••• Терновый венец

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Самообладание + Запугивание + Стигматика

Аналогично Бичеванию, однако персонаж повышает Самообладание (а соответственно, Инициативу и Волю). В дополнение к летальному урону, жертва получает штраф -1 на любые действия, поскольку кровь заливает ей глаза.

••••• Копьё Лонгина

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Эмпатия + Стигматика

В левом боку жертвы открывается рана, похожая на след от удара копьём. Смертный получает летальный урон, на +2 очка превышающий сумму успехов, полученных Гефсиманцем. Равным образом, кровь продолжает идти на +2 раунда дольше, чем обычно. За каждые три очка подобного Витэ (с округлением вниз) персонаж повышает свою Силу крови на +1 уровень. Например, пять очков Витэ позволяют вампиру повысить Силу крови на +2 очка.

Вместо Силы крови гули повышают уровень самой мощной физической Дисциплины. Эффект длится до восхода солнца.

Новая Практика:
Кровавые слёзы (Величие ••, Стигматика ••)

Персонаж возлагает ладони на религиозный символ, обладающий Размером 3 или более. Это может быть даже статуэтка или фотография, причём не связанная непосредственно с христианской мифологией. Вложив 1 очко Воли и пройдя проверку Внушительности + Эмпатии + Величия, персонаж заставляет этот объект высасывать Витэ из тех, кто молится рядом с ним.

Количество успехов, полученных при броске активации, определяет, сколько очков Витэ может накопить такой предмет за один месяц. Вампир может высосать эту кровь, просто вернувшись к объекту и снова возложив на него руки.

Каждый месяц вампир повторяет бросок Внушительности + Эмпатии + Величия, чтобы определить максимальный запас Витэ, который сможет накопить объект.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Кормление голодных
(Превращение ••, Стигматика •••)

Вампир превращает любую жидкость в собственное Витэ.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Самообладание + Оккультизм + Стигматика

Гефсиманец окропляет сосуд своей кровью (тратя всего один пункт из запаса Витэ), после чего находящаяся в нём жидкость превращается в его собственное Витэ. За каждый успех, полученный при броске активации, сосуд заполняется аналогичным количеством Витэ. Подобная кровь сохраняет все традиционные эффекты Витэ: например, выпив такую жидкость, смертный может стать гулем.

Освоить эту Практику можно за 20 очков опыта.

Кайбит

Эта древнеегипетская родословная тысячелетиями защищала мир от чудовищ, проникающих в царство людей из иных измерений. Увы, современная цивилизация подрывает веру Кайбит в свою миссию. Некоторые из них не верят, что мир заслуживает их самоотверженной службы. Другие – особенно из числа тех, кто родился и получил Обращение уже в последние десятилетия, – поддались современной пропаганде индивидуализма и просто не видят смысла в присоединении к тайному культу борцов с чудовищами.

Тем не менее, даже те из них, кто не связывает свой Реквием с выполнением оккультных миссий, чаще всего находят себе хозяина или даже целую организацию Проклятых, которых они считают достойными своей службы. Одни выступают в роли шпионов или убийц. Другие ищут ингредиенты для колдовских ритуалов, чтобы их покровитель мог сосредоточиться на мистических изысканиях. Будет преувеличением сказать, что любой Кайбит *обязан* кому-то служить, но большинство из них доверяют принятие сложных решений другим вампирам, взамен предлагая им абсолютную верность.

Обратите внимание, что даже в самой игре персонаж может выступать в роли Слуги другого протагониста. Такой Слуга должен обладать пятым уровнем – если только оба игрока не решат, что отношения между ними давно стали равными, несмотря на официальный статус прислужника и господина.

Среди типичных ролей, которые эти Мехет могут играть в ночном обществе Проклятых, особого упоминания заслуживают следующие:

• **Ассистент:** Сбор материалов и участие в ритуалах.

• **Телохранитель:** Защита хозяина от врагов.

• **Преступник:** Проникновение на территорию врага или устранение неугодных лиц.

• **Дворецкий:** Управление бизнесом или персоналом старейшины.

• **Охотник:** Поиск добычи для занятого повелителя.

• **Страж:** Выполнение своего древнего предназначения и защита священных мест от созданий, враждебных этому миру.

Учтите, что некоторые члены этой династии могут не знать о своём оккультном наследии. Первые десятилетия ночной жизни они могут провести за обычными занятиями всех Сородичей. Лишь с повышением Силы крови протагонист (или даже неигровой персонаж) может заметить у себя необычные качества и заинтересоваться тайнами своего сира.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Гадюки (в честь культовой змеи Сета, которому Кайбит поклонялись в древности), Прихвостни (в отношении современных представителей родословной, отрёкшихся от своего предназначения).

Отдельно стоит заметить, что на древнеегипетском слово “кайбит” означает “тень”, а потому название родословной фактически дублирует прозвище всех Мехет.

Ковенант: Долгие тысячи лет Кайбит служили исключительно Колдовскому кругу, сосредотачиваясь прежде всего на египетском культе Сета. Лишь с появлением индивидуалистических тенденций на рубеже XVII и XVIII вв. эти вампиры начали отказываться от служения своему культу. Сегодня их можно увидеть в рядах буквально любого ковенанта Сородичей.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Мощь, Власть над тенью

Слабость: Персонаж получает штраф –2 при проверках Ротшрека, вызванных сильным светом и мощным пламенем.

Новая Дисциплина:
Власть над тенью
• Ночное зрение

Прежде чем Кайбит научится управлять тенями, ему нужно привыкнуть к темноте. Вложив очко Витэ, персонаж устраняет любые штрафы за недостаток освещения до конца сцены. Учтите, что эта способность не позволяет ему видеть своё окружение при повреждении глаз и тем более ослеплении.

•• Игра теней

Вампир создаёт из теней любой узор по собственному усмотрению.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Запугивание + Власть над тенью

Действие: мгновенное

Обычный успех позволяет влиять на тени в радиусе 16 квадратных ярдов. Исключительный – в радиусе 25 ярдов.

••• Ночной покров

Вампир окружает себя тенями, мешая любым свидетелям или врагам понять, где он находится.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Ремесло + Власть над тенью

Действие: мгновенное

Вампир существенно ослабляет уровень освещённости в радиусе 16 ярдов вокруг себя. Хорошо освещённая комната погружается в полумрак. Тёмный переулок окутывает кромешная тьма. Даже электрические лампы не в состоянии преодолеть эту тьму. Они продолжают работать, однако сам свет мистическим образом не пробивается сквозь завесу теней.

Эффект сохраняет силу до конца сцены. В случае исключительного успеха каждый успех, начиная с пятого, утраивает радиус действия этой силы. Например, пять успехов позволяют окутать мраком область в 48 ярдов, а семь – 144 ярда.

•••• Перамбулам ин тенебрис
(Прогулка во тьме)

Вампир делает шаг в сторону и появляется из теней в любом другом месте.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: не требуется

Персонаж должен видеть тень, из которой он собирается появиться. Он может взять с собой только небольшой предмет, помещающийся в одной руке, но не способен телепортировать с собой других людей или большие объекты.

••••• Теневой облик

Подлинный мастер теней способен принять обличье из чистого мрака. В этом обличье он может совершать действия, которые с точки зрения здравого смысла могла бы выполнить обычная двигающаяся тень, будь у неё собственная воля. Например, персонаж может просочиться через окно, не разбивая стекла, или проскользнуть под дверным порогом.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Обман + Власть над тенью

Действие: мгновенное

Персонаж превращается в настоящую двумерную тень. Он сохраняет обычную Скорость и поддаётся законам гравитации. В случае исключительного успеха он

может (но не обязан) вложить очко Воли и принять трёхмерное обличье. В такой форме он похож на человека, тело которого состоит из сплошных теней, хотя на лице у него видны оба глаза. Он может говорить с окружающими и использовать другие способности этой Дисциплины. Тем не менее, он находится в состоянии Сумрака, а потому не может повредить окружающим (как и они – ему).

Если персонаж окажется в месте, лишённом теней, он также примет обычный физический облик.

Моротрофиан

На протяжении сотен лет родословная, известная как Моротрофиан, продолжает питаться кровью беспомощных смертных. Эти вампиры стараются как можно реже покидать свои логова, однако домами им служат целые сооружения наподобие психбольниц, монастырей или зданий суда.

В отличие от других Носферату, эти Сородичи редко отличаются монструозной внешностью. Вместо этого их окружает аура холодной, жестокой рациональности, ассоциирующейся с образами докторов, проводящих ненужные хирургические операции против воли своих пациентов.

Благодаря уникальной Дисциплине своей династии Моротрофиан интуитивно чувствуют связи между окружающими людьми, что помогает им быстро выведывать чужие тайны и манипулировать смертными или даже вампирами. Несмотря на любовь к порядку и организации, Моротрофиан ведут одинокий образ жизни и редко встречаются друг с другом.

Родной клан: Носферату

Прозвища: Монахи, Аббаты, Шантажисты (первые два прозвища намекают на привычку этих вампиров скрываться в стенах крупных учреждений, последнее используется в оскорбительном контексте)

Ковенант: Большинство Моротрофиан находят своё место в Инвиктус или Ланцеа Санктум. В других ковенантах они встречаются редко.

Династические Дисциплины: Учреждение, Затемнение, Кошмар, Мощь

Слабость: Моротрофиан чувствуют дискомфорт в любой ситуации, в которой им трудно найти устоявшийся порядок действий. В таких ситуациях любые проверки с их стороны получают штраф -2. Например, такой штраф они получат, если посетят встречу, не обладающую конкретной тематикой и не поддающуюся легко определимым законам.

Новая Дисциплина:
Учреждение
• Коридоры власти

Вампир способен интуитивно почувствовать социальные связи между окружающими. Например, он может понять, что Князь боится советника Примоген, даже если он не поймёт, почему. Чаще всего подобные связи отвечают на вопросы “кто кому обязан”, “кто кого любит” и “кто кого избегает”.

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Учреждение – самый высокий показатель Самообладания в группе

Каждый успех позволяет вампиру заметить одну из подобных связей. В случае исключительного успеха игрок может задать один дополнительный вопрос о социальных связях между окружающими.

•• Цензура

Моротрофиан заставляет других людей или даже вампиров следовать заведённым порядкам.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Запугивание + Учреждение против самого высокого показателя Самообладания + Силы крови в группе (Рассказчик делает один ответный бросок от лица всего коллектива)

В случае успеха Моротрофиан гарантирует, что все жертвы будут выполнять свои обязанности – гласные или нет. Например, представитель определённой должности постарается выполнить свой служебный долг с максимальным тщанием, хотя он и не станет рисковать ради этого жизнью.

В случае исключительно успеха жертва *станет* рисковать жизнью ради выполнения своих обязательств. Кроме того, под действием этой способности все вампиры либо получают, либо утрачивают пять дайсов при проверках безумия – в зависимости от того, располагает ли местная атмосфера к агрессивным действиям.

••• Запретная зона

Мортрофиан выбирает определённое место, которого окружающие постараются избегать. Это может быть его личная комната, тёмный подвал, старый алтарь или другое место, обладающее хоть сколько-нибудь обособленным статусом.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Запугивание + Учреждение против Решительности + Силы крови жертв

В случае успеха вампир гарантирует, что окружающие подсознательно будут избегать запретной территории на протяжении следующего месяца. Исключительный успех заставляет окружающих вкладывать очко Воли всякий раз, когда им действительно необходимо зайти в подобную зону.

Каждый уровень Учреждения позволяет вампиру создать по одной закрытой территории.

•••• Паноптикон

Моротрофиан видит всё, что происходит в его владениях.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Политика + Учреждение

Каждый успех позволяет вампиру наблюдать за любой частью сооружения или владения, в котором он находится в данный момент, на протяжении пяти минут. Исключительный успех продлевает этот срок до часа за каждый успех. Кроме того, если вампира пытаются застать врасплох, он получает +3 дайса к защитной проверке Сообразительности + Самообладания, поскольку интуитивно чувствует, где может находиться противник.

••••• Владыка поместья

На этом уровне Моротрофиан управляет уже не людьми, а всем зданием. Он может раскрывать и закрывать двери, отключать камеры и сигнализацию, активировать или нейтрализовать ловушки и так далее. Единственное условие заключается в том, что здание должно представлять собой организованное учреждение со своими законами. Например, Моротрофиан в состоянии раскрыть все двери военного склада, но повторить такой трюк в заброшенном доме ему, скорее всего, не удастся.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Ремесло + Учреждение

Каждый успех позволяет вампиру управлять зданием на протяжении пяти минут. Дистанционное управление требует успешной проверки Интеллекта + Сообразительности, и вампир не может совершать другие действия в том же раунде, в котором он отдал сооружению какой-либо приказ.

Если вампир пытается нанести жертвам урон при помощи какого-либо объекта (например, обрушив на них книжный шкаф), считайте это атакой ближнего боя, при которой вампир проходит проверку Интеллекта + Сообразительности с бонусом за само “оружие”.

Исключительный успех позволяет контролировать здание по одному *часу* за каждый успех, а к проверкам Интеллекта + Сообразительности добавляются +2 дайса.

Науалли

Это новоацтекское племя Сородичей появилось немногим более века назад, когда предприимчивый Вентру испанского происхождения, Винисьо де Москуэра, занялся изучением Зверя, кроющегося в душе каждого из Сородичей. Совместив научные изыскания с некоторыми положениями ацтекской религии, Москуэра пришёл к выводу, что в отличие от людей, вампиры обладают сразу двумя душами – тёмной и светлой. Он заявил, что если вампир будет своевременно подкармливать Зверя жестокими действиями, тот уступит дорогу более светлым инстинктам.

Конечно, вампиры не приняли Москуэра всерьёз – пока он не вернулся в родной домен сразу с целым выводком кровососов, ведущих двойственный образ жизни на грани между звериной жестокостью и человеческой нравственностью.

За последний век Науалли (получившие своё название в честь предков ацтекской цивилизации) успели распространиться в достаточной степени, чтобы их родословная разделилась на две противоборствующие фракции. Обе подчиняются одному из потомков Винисьо де Москуэра. Первые, следующие за учёным по имени Беллидо, придерживается сугубо научных принципов изучения психологии. Вторые подчиняются вампирице по имени Рока и потакают своим звериным инстинктам вопреки всем Традициям Проклятых. Неудивительно, что последние привлекают к себе нежелательное внимание смертных – а значит, и самих Проклятых.

Науалли известны привычкой Обращать только целые группы смертных, рассматривая их как своеобразные племена. Хотя мало в каком домене встречается больше пяти Науалли одновременно, если они находят достойного кандидата на Обращение, они не торопятся делать его вампиром. Даже приблизив его к себе, они продолжают искать других подходящих смертных, чтобы сразу по Обращении собрать из них полноценную котерию.

Большинство Науалии (особенно из числа последователей Рока) известны жуткими, бесчеловечными ритуалами, которые они проводят специально для утоления своих звериных инстинктов. В глазах многих Проклятых, эти жуткие ритуалы пугают в первую очередь тем, что Науалли проводят их только тогда, когда их Зверь спит.

По логике этих дикарей, если они совершают преступное действие в состоянии голода или безумия, они лишь поддаются желаниям Зверя. Поэтому свои кровавые ритуалы они проводят исключительно в сытом и умиротворённом состоянии духа, осознанно жертвуя частью своей Человечности ради удовлетворения более тёмных аспектов собственной личности.

Наибольшей известностью пользуются следующие ритуалы:

• В середине марта Науалли ловят мужчину, соответствующего архетипу воина (слово “воин” может интерпретироваться как угодно – например, некоторые Науалли ловят пожарных). С человека живьём сдирают кожу, которую лидер котерии носит до окончания ночи.

• Время от времени Науалли отрезают голову женщине и встают в круг, после чего толкают кровоточащее тело друг к другу.

• В середине февраля они похищают человека и избивают его до тех пор, пока он не станет кричать. Тогда они погружают его голову под воду и держат, пока он не утонет. По древней ацтекской традиции, предпочтительной жертвой считается ребёнок.

• В середине или конце августа Науалли сжигают жертву живьём, после чего вырезают сердце из её трупа.

• В начале каждого года Науалли похищают одного человека и держат его взаперти в своём логове. С ним хорошо обращаются, прекрасно кормят и по

возможности стараются обеспечить любыми другими благами. По окончании года ему вырезают сердце. Стоит заметить, что иногда в качестве жертв Науалли используют молодых Сородичей.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Джекилы

Ковенант: Самые рациональные представители этой родословной присоединяются либо к Картианцам, либо к Инквиктус – в зависимости от собственных политических взглядов. Последователи философских учений и религиозных практик чаще всего примыкают к Колдовскому кругу.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Доминирование, Сопротивление, Тецкаль

Слабость: Науалли труднее сопротивляться безумию и пытаться “оседлать волну” (то есть впасть в контролируемое безумие). В этих случаях они не перекидывают “десятки” и вычитают единицы из числа успехов. Кроме того, они не могут вкладывать Волю в сопротивление безумию, хотя и могут тратить по очку Воли *во время* безумия, чтобы вернуть себе самообладание на один раунд.

Новая Дисциплина:
Тецкаль

На языке ацтеков название этой Дисциплины означает “зеркало”. Основатель родословной погиб, прежде чем разработал Тецкаль до конца, что ограничивает эту Дисциплину первыми четырьмя уровнями.

• Успокоение

При встрече с другими вампирами Науалли не провоцирует Метки хищника, как и не поддаётся ей сам. Для этого он делает бросок Внушительности + Убеждения + Тецкаля. В случае обычного успеха персонаж тратит на активацию этой способности один раунд. В случае исключительного успеха способность начинает действовать пассивно, что позволяет вампиру совершить любое другое действие в тот же раунд.

И сам Науалли, и встреченный им Сородич знают о вампирической природе друг друга. Просто они не рискуют впасть в безумие из-за своих звериных инстинктов.

•• Отражение жизни

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Самообладания + Эмпатии + Тецкаля, персонаж получает эффекты “жизненного румянца” (позволяющего ему сойти за обычного смертного). В дополнение к этому, проверки Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности не ограничиваются его Человечностью, а в случае исключительного успеха даже получают бонус +2 при общении со смертными.

••• Проявление души

Ацтеки верили, что любые эмоции представляют собой выражение определённых аспектов души. Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Тецкаля против Самообладания + Силы крови жертвы, Науалли может усилить любую эмоцию, которую та испытывают в текущий момент.

В случае успеха жертва целиком сосредотачивается на своих чувствах. Кроме того, до окончания сцены она приобретает новую Добродетель и Порок по выбору Науалли. В случае исключительного успеха персонаж может вызвать у жертвы эмоцию, которую она в настоящий момент не испытывала.

•••• Дымящееся зеркало

Науалли позволяет своему зверю выйти наружу. Вложив очко Витэ и сделав бросок на Сообразительность + Эмпатию + Тецкаль, вампир впадает в безумие ярости. В любой момент он способен вернуть себе самообладание простым усилием воли. Длительность безумия зависит от количества успехов:

Успехи	**Длительность**
1	Два раунда
2	Пять раундов
3	20 раундов (1 минута)
4	10 минут
5+	Час или сцена

Нелапси

Вампиры, которым известно об этой чехословацкой династии, редко используют её настоящее имя. Обычно они называют этих Сородичей *Саранча*, вспоминая о грудах обескровленных тел, которые Нелапси оставляют везде, где только появляются.

Нелапси – одна из тех родословных, сущность которых определяет их слабость. Эти вампиры вынуждены расходовать целые пинты крови, просто чтобы пробудиться с наступлением темноты. Последнее заставляет их заниматься бесконечной охотой, даже если самые опытные представители их династии успевают уделить время и более интеллектуальным задачам.

Большинство Нелапси живут в Восточной Европе. Многие из них избегают больших городов из-за трудностей, связанных с охотой на улицах современных мегаполисов. Они живут преимущественно в деревенской местности или небольших поселениях, в которых нет повсеместных камер наружного наблюдения.

Хотя они не испытывают никаких проблем с поддержанием связи с другими вампирами, большинство из них стараются жить отдельно от других Проклятых. В глазах этих Сородичей, каждый вампир в домене – их конкурент.

Последнее объясняет, почему большинство Нелапси становятся членами своей родословной только по праву рождения (или, точнее, Обращения). Мало кому из Сородичей позволяют примкнуть к родословной по собственной воле, поскольку каждому новому представителю этого прожорливого семейства придётся соперничать с остальными. В сущности, Саранча вообще старается Обращать новых потомков настолько редко, насколько это возможно.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Саранча

Ковенант: Самые общительные и влиятельные из этих Сородичей тяготеют к Инвиктус. Кроме того, многие из них активно используют Картианские связи со смертными, чтобы получать доступ к целым собраниям, обществам, фракциям или даже “стадам” людей. Несмотря на восточноевропейское происхождение родословной, мало кто из её членов вступает в Орден Дракона, даже если чтит его философию и уважает отдельных его представителей.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Кошмар

Слабость: Для пробуждения с наступлением темноты Нелапси расходует Витэ в объёме своей Силы крови. Например, обладая четвёртым уровнем Силы крови, он должен вложить 4 очка Витэ просто для того, чтобы не погрузиться в голодный торпор. Даже те, кому удалось обрести Кольца Дракона, позволяющие тратить меньше Витэ для пробуждения, всё равно вынуждены израсходовать указанный объём Витэ даже за этот увеличенный срок.

Новые Практики

Взгляд из насеста (Кошмар ••, Величие ••)

Вампир заставляет жертву (или даже целую группу существ) посмотреть ему прямо в глаза. Иногда эту Практику используют просто для устрашения или привлечения внимания, однако чаще всего Саранча прибегает к ней для того, чтобы активировать Дисциплины, требующие зрительного контакта.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Обман + Величие против Самообладания + Силы крови жертвы

Вампир просто смотрит на выбранную жертву, заставляя её почувствовать неестественный холод. Продолжительный взгляд может вызвать и другие эффекты, провоцируя у человека (или вампира) чувство тревоги и лёгкие

галлюцинации. При желании вампир может окинуть подобным взглядом сразу несколько жертв: в этом случае Рассказчик делает ответный бросок, равный самому высокому показателю Самообладания + Силы крови, встречающемуся в группе.

В случае успеха вампир заставляет жертву взглянуть ему в глаза. После этого персонаж может использовать любые способности, требующие зрительного контакта.

Освоить эту Практику можно за 10 очков опыта.

Банк крови (Стремительность ••, Мощь ••)

Нелапси способны залить своё Витэ в контейнер и заставить его загустеть.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Выносливость + Выживание + Стремительность

Нелапси вскрывает одну из вен (обычно клыком), причиняя себе очко летального урона. Затем он тратит одно очко Витэ просто для активации этой силы. Наконец, он выливает любое количество Витэ по своему усмотрению в вазу (или контейнер, или бокал), заставляя его загустеть. Каждый успех, полученный при броске активации, позволяет расстаться с одним очком Витэ.

Впоследствии запасённую кровь сможет выпить сам Нелапси, другой вампир или даже гуль. При этом Витэ считается "нейтральным" с точки зрения своей мистической энергетики, а потому не налагает на других вампиров эффектов Винкулума.

Освоить эту Практику можно за 13 очков опыта.

Скользкое сердце (Кошмар ••, Мощь •••)

Вампирам, знающим о существовании этой родословной, известна легенда, согласно которой один охотник решил пронзить сердце Нелапси осиновым колом. Хотя он пробил кровожадного монстра насквозь, Нелапси со смехом достал оружие из груди и вонзил его в самого охотника.

Эта легенда не лжёт – однако Нелапси всё же имеют сердце. Более того, оно находится в том же месте, что и у других вампиров. Секрет заключается в том, что Нелапси умеют внушать противникам неуверенность буквально за мгновение до удара, заставляя их вонзить кол *рядом* с сердцем, но не в него само.

Учтите, что Нелапси стараются не раскрывать секрет этой Практики другим Сородичам.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Выживание + Мощь

Эту Практику можно активировать буквально в тот момент, когда противник уже наносит удар колом в грудь персонажа. Если обычно для парализации вампира противнику достаточно пройти проверку атаки со штрафом –4 и нанести три очка урона, то при активации Скользкого сердца врагам приходится проходить эту проверку со штрафом -5 и наносить сразу пять очков урона.

Освоить эту Практику можно за 14 очков опыта.

Бесовские огни (Величие •, Кошмар ••)

Ужасающий холод, призрачный шёпот, блуждающие огоньки – всё это регулярно встречается в чешских историях о Нелапси.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Кошмар

Вампир накладывает действие этой способности на область, равную четырём квадратным ярдам за каждый успех. Всякий, кто находится в заговорённом месте, получает штраф –2 на любые проверки из-за неожиданной вспышки

галлюцинаций. Хотя персонаж отчётливо видит и слышит блуждающие огоньки и другие паранормальные явления, они не способны ему повредить. Более того, они не видны (и не слышны) на записывающих устройствах, если только Нелапси не вкладывает очко Воли. В последнем случае эти феномены можно будет увидеть на записи в течение нескольких ближайших ночей. Затем они исчезают.

Освоить эту Практику можно за 14 очков опыта.

Оберлох

Большинство вампиров живут в городах, опасаясь чудовищ, рыщущих вдали от городских улиц. Оберлох ломают этот стереотип сразу по двум причинам. Прежде всего, им просто не нужно общество других Проклятых: несмотря на свою малочисленность, они живут по законам единого племени и формируют своеобразные “микродомены” вдали от других вампиров. Кроме того, почти никому из этих Сородичей не известно о существовании Проклятых. Большинство из них твёрдо верят, что они либо единственные вампиры на свете, либо самые многочисленные представители своей чудовищной расы.

Около 150 лет назад эта родословная представляла собой настоящую династию смертных. После того как её основатель, выходец из немецко-швейцарской семьи Оберлох, перебрался в Америку, сюда начали стягиваться и его родственники. Оберлох быстро сколотил состояние на угледобывающей компании в Пенсильвании, где он построил себе поместье. Это его и сгубило.

Уставшие от бесчеловечного отношения Оберлоха к своим рабочим, местные жители взяли поместье штурмом и бросили всех членов его семьи в шахту. Хотя смертные полагали, что обрекли своих истязателей на голодную смерть, за восстанием наблюдал местный Гангрел – который, по иронии судьбы, и подтолкнул местных рабочих на бунт, поскольку в богатом предпринимателе Оберлохе он видел лишь неудобного конкурента.

Из мести – или, возможно, из странного чувства жалости – Гангрел решил испытать волю своих соперников к жизни и Обратил уцелевших членов семьи. Он не стал объяснять им, что с ними произошло и как они смогут выжить, а просто дал шанс на спасение и вернулся в своё убежище. Оставленные без имущества и превращённые в кровососов, потерянные неонаты выбрались из своего угольного склепа и начали долгую борьбу за выживание в ночном мире.

В каком-то смысле вся семья Оберлох представляет собой амальгаму из родословной, клана и ковенанта в одном лице. Эти вампиры живут одной дружной семьёй, принимая под своё крыло даже гулей (которых они считают равными, даже если и более слабыми родственниками). Кроме того, за последние десятилетия у них сложилась традиция разведения гулей из числа домашних животных, которых они ритуально убивают и затем воскрешают с помощью специальной Практики. В итоге чужак, заявившийся на территорию Оберлох, может столкнуться с целой оравой противников ещё прежде, чем увидит самих хозяев этой земли.

Хотя некоторые Оберлох ведут странствующий образ жизни, они путешествуют группами и всё время поддерживают хотя бы общую связь со своими братьями. Обнаружив новое место, в котором их семья сможет временно пустить корни, они приглашают родственников к себе, превращаясь в бич местных жителей. Подобно чудовищам из старинных преданий, они живут в логовах, переполненных останками жертв и напоминающих скотобойню. Увы, побывать в логове Оберлох и вернуться назад живым, чтобы сообщить об угрозе, практически невозможно.

В последнее время некоторые члены семьи начали покидать отчий дом. Такие вампиры могут даже прийти в один из ближайших доменов Проклятых, что потенциально способно заставить их сообщить о мире Сородичей другим членам семьи. Тем не менее, чаще всего эти вампиры нарушают Традиции Проклятых уже в первые ночи пребывания в городе – а это обычно заканчивается их казнью.

Ещё одна важная особенность Оберлох заключается в том, что они прекрасно знают о существовании оборотней. Проживая вдали от цивилизации, многие из них сталкиваются с кровожадными существами, ведущими образ жизни, на удивление схожий с их собственным Реквиемом. Некоторые представители

родословной столкнулись с Люпинами ещё в 1922 году, когда им пришлось защищать от них родные владения. По иронии судьбы, те Оберлох, которые помнят об этой встрече, больше знают об оборотнях, чем о других вампирах.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Племя

Ковенант: Представителям этой семьи практически (или даже фактически) ничего не известно о существовании других Проклятых. Многие из них даже считают себя единственной группой кровососущих чудовищ в округе – если не во всём мире.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Превращение, Сопротивление

Слабость: Несмотря на физиологию обычных Сородичей, Оберлох подвержены старению. Со временем их кожа становится желтоватой и покрывается морщинами, мышцы ослабевают, а суставы гнутся всё хуже. Проведя 50 лет в качестве человека и ещё 50 в ночном мире Сородичей, Оберлох будет выглядеть на сто лет. Двухсотлетний вампир будет выглядеть так, как мог бы выглядеть в этом возрасте и обычный смертный: кожа приобретёт цвет пергамента, высушенного на солнце, рёбра начнут проступать сквозь кожу, лицо станет напоминать череп, а пальцы свернутся, как ножки дохлого паука.

Каждые 50 лет Оберлох утрачивает очко Физических Атрибутов, хотя ни один из них не может упасть до нуля. Многие члены Племени даже предполагают, что они не бессмертны и могут прожить лишь в несколько раз дольше простых людей.

Вероятно, старейшим представителем этой семьи до сих пор остаётся Матушка Элис, которая в данный момент живёт среди развалин фамильного особняка в Пенсильвании.

Новые Практики

Любимец (Анимализм ••••, Превращение ••••)

По негласной семейной традиции многие Оберлох окружают себя собаками и другими животными, к которым они относятся к ним как членам семьи. Животные отличаются редкой преданностью – даже больше, чем люди. Неудивительно, что Оберлох готовы пойти на всё, чтобы вырвать жизни любимцев из когтистых лап смерти.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: не требуется

После смерти питомца Оберлох выливает несколько капель крови в рот мёртвого животного. Затем он должен сломать предмет, обладающий для него эмоциональным значением (например, выцветшую фотографию матери или любимый нож) и похоронить обломки вместе с животным. С наступлением темноты животное выберется из могилы.

Не всё так просто, как можно подумать: животное сохраняет тот вид, в котором его закопали (даже если сквозь шерсть проступают кости), его Скорость и Инициатива уменьшается вдвое (с округлением вверх), а любые проверки, основанные на Ловкости, получают штраф -1. Наконец, существо уязвимо к огню, который наносит ему аггравированный урон.

Тем не менее, оно получает +1 уровень Силы и два очка Сопротивления. Его мёртвое тело избавляется от одного очка тупого урона за раунд и одного летального – за час. Оно не чувствует боли (что устраняет любые штрафы за получение ран) и не теряет сознания от заполнения шкалы Здоровья тупым уроном. Более того, даже при занесении летального урона в последнюю клетку

Здоровья, они продолжают двигаться (не в последнюю очередь благодаря регенеративным способностям).

Наконец, эти животные абсолютно лояльны *всем* представителям родословной. Если чужак, не состоящий в Племени, пытается подчинить животное с помощью Анимализма, проверка активации этой Дисциплины проходит со штрафом -2.

Каждый Оберлох может поддерживать жизнь в целой своре животных, численность которой ограничена значением его Анимализма.

Освоение этой Практики требует 25 очков опыта.

Неукротимость (Доминирование •••, Сопротивление ••)

Оберлох заставляет свой облик слегка измениться в глазах соперника. Если он обладает повышенной Силой крови, противнику может показаться, будто он увеличивается в размерах. Если он владеет несколькими уровнями Превращения, враг увидит, как кожа этого вампира покрывается древесной корой или обращается камнем.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Запугивание + Доминирование против Самообладания + Силы крови противника

В случае успеха противник страдает от штрафа -3 к любым физическим действиям, направленным против героя. Штраф распространяется даже на Дисциплины, которые наносят физический урон. Более того, Оберлох получает бонус к проверкам Запугивания и Доминирования, равный его Сопротивлению. Эффект длится до окончания сцены.

Освоение этой Практики требует 15 очков опыта.

Атавизм
(Превращение ••••, Доминирование ••, Анимализм •)

Эта способность позволяет вампиру ослабить умственные способности жертвы, заставив её воспринимать себя как животное.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Экспрессия + Превращение – решительность жертвы

Каждый успех отнимает по одному дайсу от Социальных и Ментальных проверок. Эффект сохраняет силу на протяжении нескольких часов (в размере Анимализма героя).

В случае исключительного успеха жертва приобретает физические черты животного, получая по одной атавистической особенности за каждый успех, начиная с пяти. Например, она может отрастить когти, заострённые уши и волчий нос. Всё это заставляет жертву страдать от умеренного отклонения, вызванного пребыванием в этом примитивном, беспомощном состоянии. Для исцеления этого отклонения жертве может понадобиться курс психотерапии.

Освоение этой Практики требует 21 очко опыта.

Кедеши

Даже если Обращение лишает женщину возможности обзавестись потомством, ничто не способно отнять у неё материнский инстинкт. Родословная Кедеши, названная в честь храмовых жриц, занимавшихся культовой проституцией, состоит исключительно из женщин – и каждая из них считает себя метафорической “матерью” всех Сородичей.

В отличие от других вампиров, Кедеши видят в Обращении не проклятие, а второе рождение. Они заботятся о Сородичах, помогая им справляться со своими делами – и заодно подталкивая их к тем действиям, которые кажутся Кедеши необходимыми для обеспечения их же собственного благополучия.

Родословная Кедеши целиком состоит из женщин – с небольшой и почти незначительной оговоркой (озвученной ниже). По традиции они поклоняются богине Шехина, сущность которой в иудаизме трактуется как “присутствие бога в самом человеке”. Время он времени они собираются для того, чтобы воскурить благовония и помолиться небесной покровительнице всех матерей. Они Обращают смертных, в которых видят своих детей (и в их восприятии, это отнюдь не метафора – любых потомков они считают своими детьми, даже если жизнь в *биологическом* смысле слова им дал другой человек). Наконец, они делают всё, чтобы поддерживать контроль над вампирическими инстинктами, поскольку в их глазах, настоящая мать никогда не причиняет вреда – она заботится об окружающих и дарует им жизнь, но никогда не отнимает её.

Некоторые Кедеши практикуют странные ритуалы наподобие ежемесячного разрезания своих ладоней для имитации лунного цикла. Другие кормятся только детьми в стремлении постоянно поддерживать контакт с живыми, невинными людьми.

Хотя Кедеши редко собираются в котерии с другими представителями своего вида, они регулярно встречаются для обсуждения “поведения своих детей” – то есть деятельности других Проклятых в своём домене. Единственной официальной должностью в их коллективе считается *Деа Нутрикс* – “Богиня-кормилица”. Деа Нутрикс владеет загородным святилищем, которое может принимать форму закрытой школы или заброшенной церкви. Именно в нём Кедеши встречаются вдали от глаз “детей”. С игромеханической точки зрения Деа Нутрикс должна обладать Клановым Статусом • и Убежищем •••.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Иеродулы

Ковенант: Кедеши могут принадлежать к любому ковенанту, однако по очевидным причинам они никогда не привязываются к их деятельности. По большому счёту, им совершенно неважно, в какой политической или религиозной фракции они состоят. Единственное, что им нужно – это оставаться поближе к “детям” и заодно избегать подозрений со стороны других Проклятых.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение, Покровительство

Слабость: Несмотря на заботу этих вампиров об окружающих, их укус причиняет смертным невыносимую боль. Последнее не имеет реального игромеханического отражения, хотя ничто не мешает Рассказчику делать броски на Сообразительность + Самообладание любых прохожих, способных услышать крики и стоны укушенных жертв.

Кроме того, Кедеши не способны Обращать смертных мужчин. Если они пытаются это сделать, неонат проводит 24 часа в страшной агонии, на протяжении которой его кожа лопается всё сильнее, зубы и волосы выпадают, а изо рта льётся кровавая рвота. Когда несчастный наконец испускает дух, Иеродула получает два очка аггравированного урона из-за болезненных спазмов.

Тем не менее, в настоящий момент к родословной успело примкнуть несколько мужчин. Дело в том, что по достижении четвёртого уровня Силы крови любой Мехет может вкусить крови Кедеши и стать представителем этой родословной по обычным правилам. Увы, его кровь теряет многие из своих мистических свойств, фактически становясь бесплодной. Такой вампир не может Обращать смертных, налагать Винкулум и привязывать к себе гулей. Некоторые, правда, видят в этом своеобразное благословение, поскольку знают, что с этого момента их кровь не заставит других существ подчиняться их демонической воле.

Новая Дисциплина: Покровительство

• Масаха (Помазание)

Иеродула заставляет ладони и кончики пальцев выделить небольшую порцию Витэ, которую она размазывает по лбу другого создания.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Медицина + Покровительство

До следующего рассвета вампир или человек, лоб которого окроплён кровью Кедеши, получает к любым проверкам Решительности + Самообладания бонус, равный Решительности своей благодетельницы. В случае исключительного успеха бонус дополняется и очками Самообладания.

•• Лебона (Белый дым)

Иеродула выплёвывает сгусток Витэ, который немедленно начинает кипеть и выделять густой дым. Всякий, кто вдохнёт такой дым, чувствует до конца сцены лёгкое опьянение.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Обман + Покровительство против Самообладания + Силы крови жертвы

До конца сцены жертва страдает от штрафа к любым действиям. Штраф равен Покровительству самой вампирицы. В случае исключительного успеха эта способность усыпляет смертных на восемь часов.

••• Машкех (Поглощение)

Иеродула впивается клыками в плоть другого существа – смертного, вампира или даже животного, – высасывая любые вредные вещества и помогая своему подопечному оправиться от повреждений.

Цена: 1 очко Воли или понижение самого значения Воли на -1

Бросок: не требуется

Иеродула кусает союзника (если жертва сопротивляется, то сначала протагонистке придётся успешно нанести ей укус в бою). Затем она устраняет любой урон, нанесённый жертве, получая взамен равнозначное количество Витэ. Исцеление тупого урона не вызывает никаких осложнений. При высасывании летального урона Кедеши получает по очку тупых повреждений. Наконец, при высасывании аггравированного урона она не получает никаких повреждений, однако должна понизить само *значение* Воли на единицу (вместо того чтобы просто вложить один пункт этой характеристики). С другой стороны, если она жертвует своей Волей, у неё появляется возможность высасывать аггравированный урон из любых существ до окончания сцены. Таким образом, она может помочь избавиться от аггравированных повреждений любому количеству союзников, не тратя Волю на лечение каждого из них.

Наконец, учитывайте врождённую слабость этих вампиров. Даже обладая целебными свойствами, их укусы приносят союзникам невыносимую боль.

•••• Берит (Договор)

Прикоснувшись к другому существу, Кедеши передаёт ему свою кровь (которая буквально всасывается в организм союзника через поры кожи). После этого и реципиент, и она сама получают *Чувство направления* по отношению друг к другу. Этот эффект длится неограниченное количество времени

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

В дополнение к пункту Воли, для активации этой способности Иеродула должна передать союзнику хотя бы одно очко Витэ. Хотя кровь поглощается через кожу, союзник вполне может получить Винкулум по отношению к протагонистке.

Всего она может поддерживать связь с количеством союзников, равным своей Силе крови.

••••• Тахара (Ритуальное очищение)

Для активации этой способности Кедеши должна какое-то время помедитировать в тишине, осмысляя свои задачи и поведение своих “детей”. Затем она принимает участие в ритуале, в ходе которого ей необходимо окрасить стены убежища своим Витэ. Что именно она пишет или рисует, не имеет значения.

Ритуал очищает комнату, принося героине следующие преимущества:

• Ни один вампир в этих стенах не может впасть в безумие.

• Вампир не может войти в эту комнату, если его не пригласит сама Иеродула.

• Даже войдя в комнату, никто не может напасть на хозяйку, не вложив очка Воли.

• Вампиры, находящиеся в пределах комнаты более часа, приобретают “жизненный румянец”, позволяющий им сойти за смертных. Этот эффект сохраняет силу на протяжении восьми часов *после того*, как вампир покинет убежище.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Покровительство

Действие: продолжительное. Всего нужно накопить 20 успехов, и каждый бросок отражает час ритуального окрашивания стен.

В случае исключительного успеха (то есть получения 25 успехов) героиня восстанавливает очко Воли.

Ракшаса

Уродливые чудовища, называющие себя Ракшаса, всегда отвергали предположение, что они позаимствовали своё название у жестоких демонов из индийской мифологии. По твёрдому убеждению этих Носферату, они *вдохновили* смертных на создание легенд о людоедах Ракшаса. Именно они подарили миру это название – а не наоборот.

Как бы то ни было, эти индийские Носферату ведут образ жизни воинов и правителей, занимающих в ночной иерархии Проклятых место кшатриев. Многие из них действительно обладают неординарными боевыми способностями, однако их ключевой сферой деятельности всегда оставалась контрабанда товаров, гулей, реликвий и даже вампиров.

Впервые встретив Ракшас за пределами Индии, большинство Сородичей не торопятся доверять им своё имущество и тем более – свои вечные жизни. Тем не менее, если им удаётся привыкнуть к своим необычным соседям, местные Проклятые с удивлением обнаруживают, что при всей своей жуткой внешности эти чудовища соблюдают условия любой сделки с безоговорочной честностью. Ракшаса могут не уважать других вампиров, которых они считают низкорождёнными – но они всегда уважают данное слово.

Стоит отметить, что хотя западные Сородичи редко видят трёх или четырёх Ракшас за всё своё ночное существование, у себя на родине эти вампиры встречаются в таком количестве, что даже успели начать друг с другом феодальную распрю. Невзирая на это, почти все Ракшаса, покинувшие родные границы, поддерживают связь с представителями своей родословной в Индии. Именно это позволяет им управлять поставками любых товаров (земных и мистических) и фактически заниматься оборотом нелегальной продукции на международном уровне.

Почти все Ракшаса долгое время служили другим вампирам в качестве гулей. Лишь доказав свою преданность и наличие политической или экономической хватки, такие гули заслуживают своё место среди Ракшас.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Демоны

Ковенант: Индийское общество Проклятых не имеет практически никаких связей с европейскими и американскими ковенантами. У себя на родине они состоят в крупной организации, известной просто как Кшатрии. За пределами Индии они редко вступают в традиционные ковенанты Сородичей, поскольку не имеют с ними ничего общего. Меньше всего их привлекает идеология Ланцеа Санктум, хотя ни Ордо Дракул, ни Колдовской круг, ни даже политические ковенанты вроде Инвиктус не могут предложить им того, что требуется для международной торговли. В конце концов, европейские и американские Проклятые занимаются прежде всего внутренними проблемами своих доменов и редко поддерживают связи с вампирами, обитающими за их пределами.

Династические Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Мощь, Превращение

Слабость: Прежде всего, в отличие от многих других Носферату, Ракшаса *всегда* отличаются жуткой и нечеловеческой внешностью. Без Затемнения ни один из них не способен даже попытаться сойти за человека. Кроме того, они обладают вспыльчивым темпераментом, а потому не перебрасывают “десятки” и вычитают единицы из успехов при сопротивлении безумию голода или ярости (но не страха).

Для поддержания Маскарада многие из них прибегают к следующим техникам:

• **Кровавые культы:** Некоторые божества из индуистской мифологии обладают весьма необычной или даже чудовищной внешностью. Сколотив вокруг

себя культ, поклоняющийся демоническим богам Индии, Ракшаса вполне может жить среди них полноценной жизнью.

• **Ношение маски:** Этот метод невозможно использовать постоянно, поскольку длительное ношение маски лишь привлекает внимание смертных. Тем не менее, его может быть достаточно для проведения кратковременной встречи.

• **Котерии:** Ракшаса – одни из немногих вампиров, *нуждающихся* в союзниках. Вполне возможно, что именно из-за этого они с таким трепетом держат слово, данное другим Проклятым. Если им необходимо связаться со смертными, будет лучше, если рядом с ними будет преданный друг, готовый взяться за эту задачу вместо самих Ракшас.

• **Гули:** По очевидным причинам гулям практически всё равно, как выглядит их повелитель.

• **Городская легенда:** Во многих городах мира бытуют свои поверья в существ наподобие Человека-мотылька. Вампиру вполне по силам создать такое предание для самого себя, чтобы власти как можно реже придавали значение сообщениям о “вампире в городском парке”.